PHOBOS

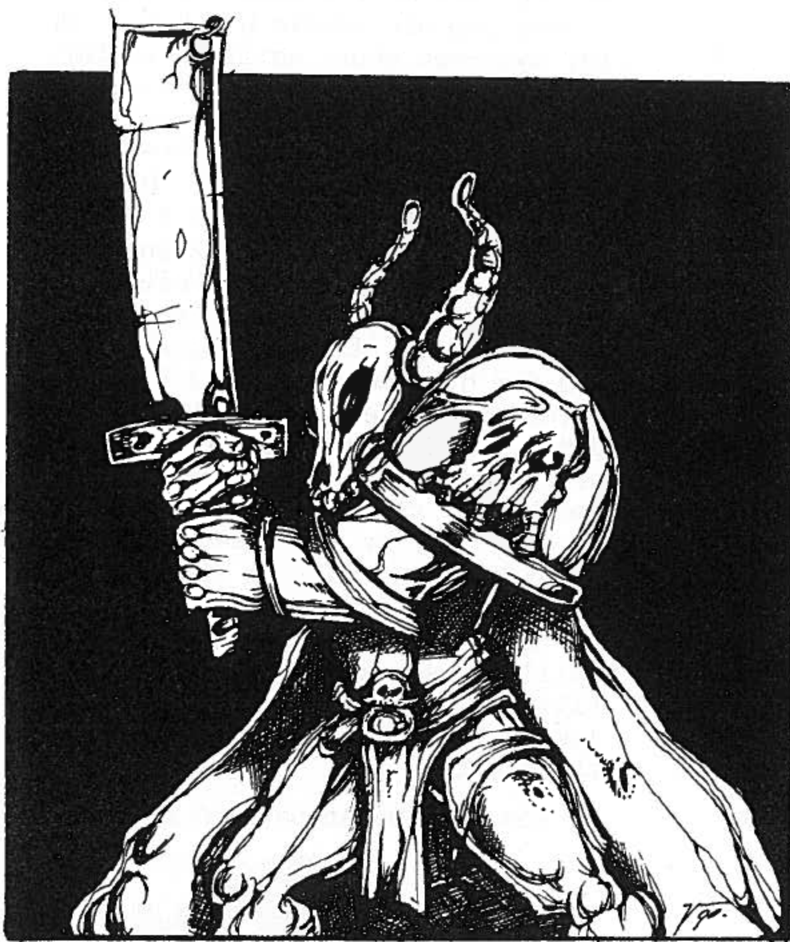
NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 51, onsdag 13. mars 1991

Redaksjonelt

Dette nummeret av PHOBOS er på mange måter respektabelt, både av lengde og innhold. Vi håper at dette skal gjenta seg videre fremover, selv om vi kanskje ikke kan håpe på fem sider fra en enkelt bidragsyter hver gang. Uansett, en takk til Tomas Mørkrid; gå andre hen og gjør likeså. Vis at du også er inne i de prosessene som spillmiljøet i Norge er preget av! Uten en iherdig innsats fra Tomas og flere andre, vilel det nok heller ikke blitt noe av det planlagte Spillverkstedet, som går av stabelen førstkommende helg. Skjer det noe sensasjonelt der, blir det sikkert anledning til å dekke det i vårt neste nummer.

Ellers er det verdt å merke seg at vårt neste nummer kommer midt i påskeuken, slik at folk som eventuelt skal reise bort den uken må sende inn/levere stoff i neste uke. Vi håper bestandig at slike oppfordringer vi få mengden av innlevert til å fyke i været, men er til nå heller blitt skuffet... Overrask oss med et innlegg, da vel! Du kan skrive om det meste - vi er ikke kresne. Referater fra din seierrike fremmarsj i yndlingsspillet ditt er velkomne, såvel som dypsindige analyser av obskure simuleringer (bare de ikke er alt for lange - da kan de fortsatt komme på trykk, men gjerne i en smule nedfotografert tilstand.



Vi håper at riktig mange av våre lesere vil engasjere seg i de aktivitetene som Ares har planlagt videre utover på vårparten: 20/3 JAMES BOND-turnering; 3/4 BATTLETECH opplæring/turnering; 17/4 OGRE opplæring/turnering; 1/5 CALL OF CTHULHU-turnering; 15/5 Hemmelig rollespill; 29/5 DIPLOMACY-turnering; 12/6 AD&D Duell (i sistnevnte komme regler i PHOBOS).

Dessuten er det selvsagt svært interessant for oss om mange kan melde seg frivillig til arbiedet med ARCON; mer om dette, sammen med en siste oppfordring til alle om å dra på GOTHCON, i neste PHOBOS. Til slutt en takk til Vebjørn Strømmen for fine illustrasjoner til nok et nummer.

fRA kloaKKEn



VÆR HILSET, FOLKENS!

Joda, dere ser riktig; FRA KLOAKKEN er tilbakke, etter talløse oppfordringer fra alle våre beundrere i bygd og by. Vi har flere innlegg å by på denne gangen, og håper at trofaste lesere følger opp med flere dramatiske og flammende innslag i senere nummer. Husk, det eneste du trenger er papir, blyant og en diskret brun pose til å putte produktet i. Når de gjelder de ethundredeogtreogsytti innsenderne som skaffet oss lydbåndopptak av et visst radioprogram fra 30/12 1990, så har vi følgende kommentar: A) Det var egentlig ikke Tomas' feil (samme skrullete radioreporter har nettopp laget et program, "Calypso i Alta", som later til å være enda verre (og krenkende for en landsdel som i det siste har latt seg krenke av mye rart). Og B) Det er så mye jobb å transkribere et helt radioprogram, at vi tror ikke vi gidder...

Kjære Dykkar
Tusen takk for eit framifrå blad. Då meinar eg sjølvsagt Phobos nr 50. Det er det beiste eg nokon gong har lesi. Mykje betre enn Sjå og Hoyr. Særleigs framifrå var presentasjona av dei dyktiga folka i redaksjona dykkar. Det må dei berre trøkke om att i dei neste nummera av bladet dykkar. Håper på meir sex og vald i neste nummer.

Helsingar frå nasegrus beundrar

PS: Orsaking for at brevet er skrivi med blyant, men pleiarane hir på anstalten tilet ikkje at vi brukar kulepenn.
PPS: Kor har dei blitt av alle dei kjekke ungdomane i dei flotte uniformane som pleide å vitje oss for nokre tiår sida?

PHOBOS 50 - EN SKAM OG EN SKANDALE

Det er lenge mellom hver gang man får en så luguber trykksak som PHOBOS 50 mellom hendene. For den skyhoye prisen får man en fotokopiert lefse på 10 sider. 10 kroner for noe sånt! Og kom ikke her med trette påstander om "firefarvetrykk" på forsiden. Den forsiden var bare tarvelig fotokopiering den også, enten det nå var mulig å se noe tegn til noen gustne farver eller ikke.

Innholdet var en sykelig miks av selvskryt, pjatt om obskure spill, referater fra enda mer obskure spill, interne feider i mikroskopiske klubbmiljøer og gjenopptrykk av tåpelige avisartikler. Og slikt skal man ta seg BETALT for!! Hvor er omtalen av interessante ting som puslespill og kabaler? DET ER JO IKKE NOE KRYSSORD MED, ENGANG! Hva slags "blad" er dette?? Ikke egnet til toalettpapir engang (sidene er for glatte).

- En saklig leser

THE FLOOR IS THE LIMIT!

Da jeg flyttet fra Bodø til Oslo trodde jeg alt skulle bli topp. Oslo var byen med store spillfestivaler, mange rutinerte spillere, en stor spillbutikk og pulserende uteliv, trodde jeg. Utelivet er måtelig bra. Men spillmiljøet er rævva. Da tenker jeg ikke mest på AD & D-barna på Bjølsen eller de øldrikkende amatør-rollespillerne på Universitetet. Spillederne på Universitetet er så dårlige at ingen ville ha spilt med dem hvis de flytta til Bodø. Det verste er tegneseriebutikken på Carl Johan, og han sjefsløgneren som driver den. Hver gang jeg spør om ting som kommer sier han at de kommer innen en uke. Det er aldri sant. Åslid, heter han. Han solgte visst spill en gang i tiden. Nå har han gitt bort 2/3 av forretningen, kastet ut 80 % av spillene, sparket ansatte og lagt ned filialer i Bergen og Trondheim. Og så lukter han ille. Motto: "The floor is the limit?"

En som skal på Arcon, men ikke noe mer.



SIRKUS ①

AV TOMAS H. MØRKRID

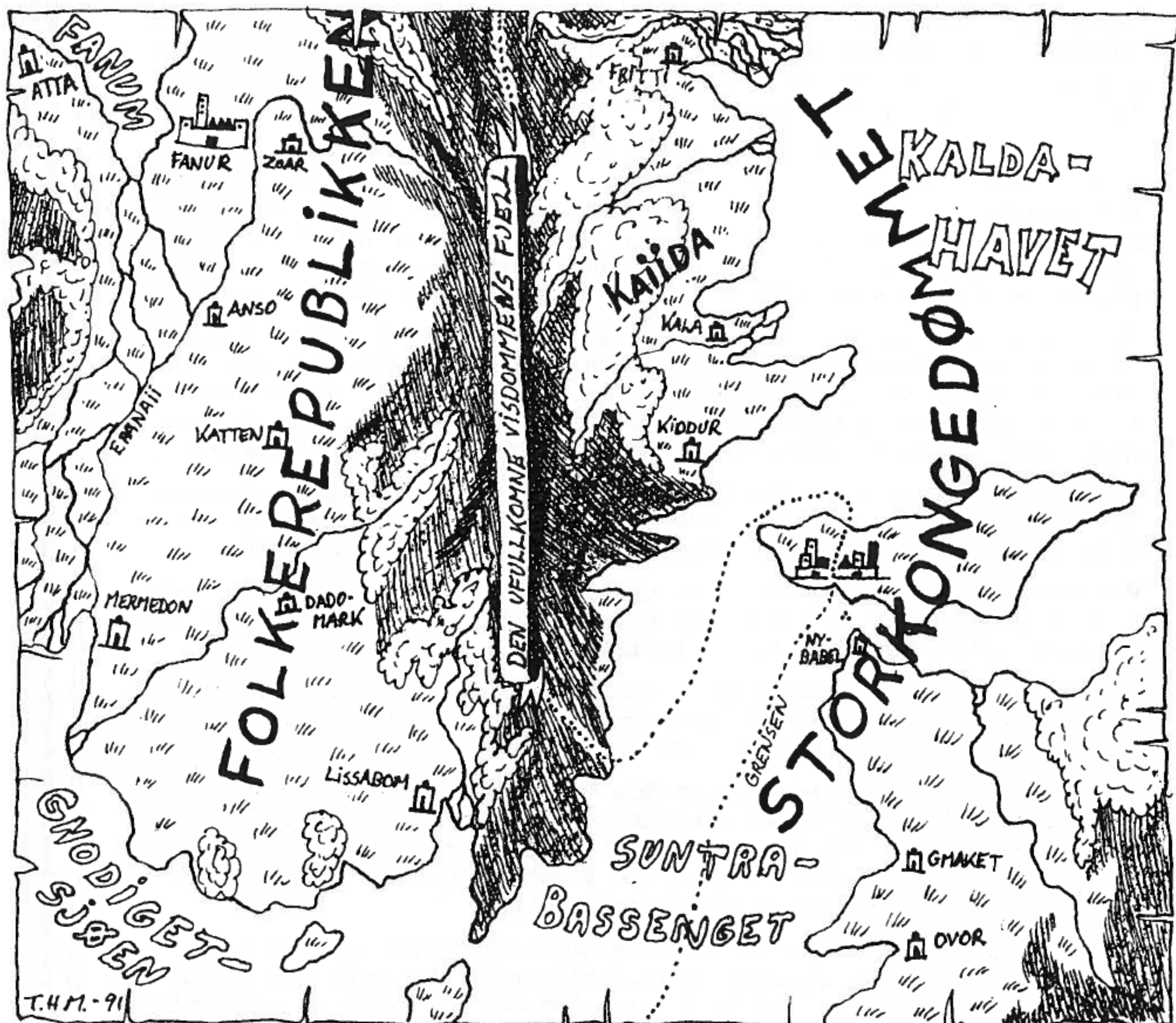
Etter at våre venner Igår Råpott og Nicolass Bore hadde turnert ett års tid i landet mellom den havarmen som kalles Gnodiget-sjøen og innlandshavet Fanum, fikk de i oppdrag å bringe en pakke over fjellene til landet Kaiida ved Kaldahavet. Pakken ble levert i god behold til borgermester Tjominka Godne i den lille og rolige byen Kala. De fikk de pengene og det anbefalingsbrevet de var lovet.

Slitne etter en strabasiøs fjellovergang og fornøyde med utbyttet bestemte de seg for å ta et par måneders pause. Don Frederiko som de hadde truffet oppå fjellet og som var blitt med dem tilbake fikk stilling som medhjelper hos "Slangemannen" (Sullem Snaake). Selv fordrev de dagene med fisking, bærplukking og små behagelige utflukter i skogen.

De ble etterhvert ganske husvarme hos borgermester Godne. Hans kone Girine og tre barn av forskjellig størrelse ble snart på fornavn med både Nicolass og Igår. Det vil si; de to minste barna skygget helst banen når Igår nærmet seg. En av de første gangene han var bedt til middags hos Godne var de visst blitt skremt av hans fremføring av en særlig rå barvise fra "Den Guldne Karrer

I løpet av to måneder var det mye god og fet mat å spise. Takket være Girine's omtanke kom de snart opp på trivselsvekt igjen etter den voldsomme slankekuren i skogen (Igår Råpott's Gresskur).

Pedro Pillmann befant seg fremdeles i sitt koma og viste ingen tegn til oppvåkning. De matet ham trøstig dag ut og dag inn. Enkelte godværsdager dro de ham ut fra vogna og gikk luftetur med ham i et teppe i skogen.



SIRKUS FORTSETTELSE

„NICOLASS" - Thomas Nilsen „PEDRO" - Jon [redacted]
„IGÅR" - Erlend Miller „FANDAR" - Are ?

Hos Godne ble de også kjent med den tragiske bonden Kalle Kløne som mistet kona si i barselseng for to år siden. Det var visst henne som hadde gjort det meste på gården deres. Nå forfalt både gården og Kalle. Når det falt seg slik ba Godne Kalle om å løpe et ærend for seg, så trengte han ikke ha dårlig samvittighet for at han nesten hver kveld var å finne ved matbordet hos Godne. Der satt han for det meste stille. Han spiste og takket for maten. Ellers snakket han om været og kornhøsten.

Etter to måneder med dette livet kjente de at det begynte å krible i neseborene igjen. Lysten til å røre på seg og til å opptre meldte seg med full styrke hos våre gode venner. De lurte først på å dra til Kiddur for så å ta med seg Kala på veien nordover igjen. Da borgermesteren hørte om dette tilbød han seg å bygge scene for dem på torget. Han insisterte på at de ikke måtte dra fra byen uten å ha holdt forestillingen sin.

De begynte så smått å øve igjen og forberede seg. En uke etter var de på middag hos Godne da Kalle meldte en fremmedkar på trappene. For Igår og Nicolass var ikke dette noen fremmed. Inn døra kom Fandar Fyke, en fyr som hadde hatt et kort og dramatisk intermezzo med våre venner i skogen mellom Mermedon og Lissabom. Etter at kameraten hans; Fridtjof Fisse, hadd tent på vogna, ullteppene og hele skogen rundt leirplassen, hadde de begge forsvunnet uten å si farvel.

Fandar Fyke hadde med et forseglet brev til Godne som fikk Godne til å avbryte hele middagen og løpe ut i byen for å samle noen mennesker han stadig vekk hadde hatt sine samlinger med i løpet av de to månedene Igår og Nicolass hadde vært her.

Fandar Fyke ble med Igår og Nicolass til vognen. Da de kom dit ble møtt av et loddent dyr som kom veltende ut av vognen. Og ut av den uformelige pelskroppen som ble liggende på bakken kom hodet til Pedro. Som født på ny undret han seg over at verden ikke lenger var slik han husket den. Han ble gjort oppmerksom på sitt tre måneders lange "fravær" og forhørt om hvordan komatilstanden hadde artet seg. Han påstod å huske ingenting.

De brukte nå et par dager på å forberede en alle tiders forestilling. Borgermesteren hadde snakket svært varmt om dem til sine bysbarn, dessuten skulle han selv holde en tale etter forestillingen om en svært viktig sak. Dette ville uten tvil bli den største forestillingen de noen gang hadde holdt. Tilogmed større enn åpningen av scenen i Lissabom.

Dagen før forestillingen løp båten fra Babel inn til brygga med masser av varer til markedet. Igår fikk tak i olje til sitt fakirnummer og Fandar fikk tak i gult stoff (favorittfargen hans) til sin artist-drakt.

Med båten kom også en offiser som skulle til Kiddur for å avløse garnisonskommandøren der. For å få med seg den store forestillingen ble båten liggende. Offiseren ble tilbudt nattelosji hos Godne.

Samme morgen forestillingen skulle være ble så offiseren funnet død i sengen, tydeligvis forgiftet. Borgermesteren tok dette med stor ro. Han proklamerte at forestillingen likevel skulle holdes.

Kvelden opprant og forestillingen ble holdt på en scene med dobbelt så mange fakler som våre venner noensinne hadde opptrådt i lyset fra. Den ble en stor suksess fra begynnelse til slutt, det var kun Igår som hadde større problemer med sine nummer. "De Flygende Fyrene" fikk inn godt over 1 GULL på forestillingen og var jublende glade.

Etterpå ble de ikke fullt så jublende glade når Godne gikk på scenen og takket dem for forestillingen og fortsatte med i en lang tale å oppildne folket i Kala og i hele Kaiida å reise seg mot det råtne og gjennomkorrupte storkongedømmet og kjempe for tilslutning til Folkerepublikken.

ILLUSTRASJON: TOMAS H. MØRKRID

SPILLEDER VAR TOMAS H. MØRKRID

SYSTEMET VAR LAGET AV... GJETT HVEM! FADELFABRIKKEN STÅR PÅ!!!

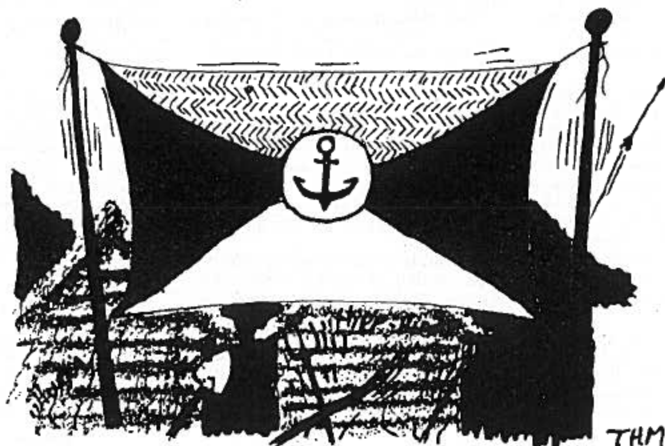
Han fortsatte så med å berømme "De Flygende Fyrene" for de tjenester de allerede hadde gjort frihetskampen i Kaiida.

"Disse enkle menneskene, som du kan mistenke for å ha kun glede og underholdning i sine hoder, er de selvsamme menneskene som med fare for sitt eget liv har fraktet våre viktigeste våpen over fjellet fra Folkerepublikken. Disse våpnene skal hjelpe oss, ikke bare med å forgifte den kommende garnisonskommandøren, men med å jage hele det fordømte Storkongedømmet og dets brutale soldater dit de hører hjemme; i et brennhett helvete! Hyll dem derfor; frigjøringens første helter"!

Nå ble så våre venner klappet frem på scenen igjen. Samtidig ble det store læretuiet båret frem og åpnet.

Ut av læretuiet (det samme som våre venner fraktet over fjellet) hentet "Slangemannen" en nesten tre meter lang stav i massivt mørkt edeltre av ukjent type. Utskjært så det kunne se ut som om den hadde vinger, nebb og horn på toppen. Og foran deres øyne rettet han "nebbet" på staven mot et tre på andre siden av markedet. Han konsentrerte seg et øyeblikk og ut av staven skjøt det, så fort at du nesten ikke kunne se det; en flamme som omspant hele treet før du fikk blunket.

Et sus gikk gjennom hele forsamlingen og våre venner gispet med. Nå kom Don Frederiko og en mann til opp på scenen. De gikk bort til læretuiet og tok ut hver sine staver som var helt lik den første. Våre venner trakk seg skyndsomt tilbake til vogna og begynte å pakke. Nicolass ble derimot stående igjen, lamslått av det synet han hadde sett. Nedenfor ham, for scenen, begynte folk nå å melde seg som frivillige tilmilitsen.



En ung mann bakerst i publikum, blandt de som ikke hadde hilst borgermesterens tale med den største jubelen, satte plutselig på sprang mot andre siden av torget. Det ble uro blandt folket og en ordre ble brølt...

I neste øyeblikk var den unge mannen fullstendig omspilt av hissige flammer. Som en levende fakkel løp han ennå noen meter før han falt og ble liggende og vri seg mens kroppen hans svartnet i alt det røde. En kvinne skrek gjennomtrengende og løp til, men heten var for sterk til at hun kunne nærme seg.

"Ingen forrædere tåles" skrek Godne; "Vi skal marsjere mot garnisonen i Kiddur og brenne soldatene på samme måte".

Nicolass så nå sitt snitt til å nærme seg Godne så han fikk visket ham noen ord i øret. Godne nikket velvillig og ba ham ta med resten av truppen og komme innom senere på kvelden.

Da Nicolass, Igår, Pedro og Fandar senere kom til borgermesterens hus var lysene tent og bordet omkranset av syv alvorlige menn. Det var Don Frederiko, Sullem Snaake og Godne. I tillegg var det en eldre mann de kalte "Generalen" der og to menn Igår og Nicolass hadde sett hos Godne før, men ikke blitt presentert for. Den siste ble presentert som "mystikeren Huddin".

Godne tok vêl imot dem og presenterte Nicolass' plan for de andre. De var svært positive til denne planen og takket våre venner for deres oppofrende initiativ. Så oppofrende var våre gode venner at de ikke hadde tatt seg tid til å bli enige før de kom hit.

Nicolass sin plan var at de skulle låne en dragestav og dra til Kiddur for å holde en forestilling der, for garnisonen. Fra scenen skulle de så grille de intetanende soldatene før de fikk sagt et mukk.

Både Igår og Pedro var prinsipielt imot å skulle engasjere seg i politikk på denne måten. De fikk låne Godne's soverom og diskuterte lenge og vel der.

Til slutt ble de stilt overfor et ultimatum om at dersom de ikke stilte opp selv ville "frigjøringsbevegelsen" måtte rekvirere vogn og utstyr fra dem til dette oppdraget.

Da gikk de med på å gjøre det for fem aurum (etter litt pruting). forts.?

FANTASI OG SIMULERING



For tiden er det en rekke utviklingstrekk som er verd å merke seg i forholdet mellom fantastisk litteratur og simuleringsspill. Blant de ting som er blitt mer merkbare de siste to-tre årene, er en betydelig satsning på den nye subgenren av science fiction som kalles "Cyberpunk". De spillmessig velinformerte vil vite at det forlengst er kommet ut et rollespill (fra R. Talsorian Games) som heter nettopp dette - ja, spillet er faktisk et av de som når det opplagte modenhetskriterium for rollespill: SECOND EDITION CYBERPUNK er nettopp kommet ut! Nå har jeg ikke rukket å inspisere dette nærmere, og har derfor heller ikke konstatert om det er mange eller store forandringer fra det ihvertfall tilsynelatende ganske morsomme opplegget i FIRST EDITION (undertegnede har aldri spilt spillet, bare lest regelboken). Jeg håper i det minste at de ikke har endret den festlige tittelen på kampsystemet ("FRIDAY NIGHT FIREFIGHT").

Uansett om man har et forhold til akkurat dette spillet, så er det et faktum at "cyberpunk"-begreper har fått en solid gjennomslagskraft innen science fiction. Det stammer da heller ikke fra hr. Talsorians simueringsfrembringelse -- derimot er "CP" en vanlig betegnelse på den typen science fiction som først og fremst William Gibson og Bruce Sterling er blitt identifisert med. Særlig gjelder det den trilogien Gibson begynte med NEUROMANCER (fortsettelsene heter COUNT ZERO og MONA LISA OVERDRIVE), men også en rekke andre saker og ting har og har hatt med cyberpunk å gjøre. I en periode var også de fleste "CP"-forfatterne en slags 'bevegelse' (selv om de først og fremst brukte denne betgnelsen om seg selv på en ironisk måte).

Blant andre spill som er sterkt beslektet med cyberpunk-genren, kan vi først og fremst nevne SHADOWRUN og Steve Jackso Games' "CP"-supplement til GURPS. Og i forbindelse med dette siste oppsto det en nokså spesiell situasjon, som dessverre kan ha fått temmelig kjedelige følger for SJ Games. Se vedstående (gjenopptrykt fra INTERZONE 44).



COMMENT

The Cyberpunk Bust
Bruce Sterling

This article relates part of a strange American drama of high technology, fantasy, politics, ambition, confusion, and squalor. It has been known as "Operation Sun Devil," the largest and best-coordinated crackdown on computer mischief in American history. To the world of science fiction, it has gone by another name.

The instantly-legendary "Cyberpunk Bust" of March 1, 1990 intrigued and alarmed the science-fiction community. The circumstances were obscure, almost defying belief.

What possible reason could lead an American federal law enforcement agency to raid the headquarters of a science-fiction gaming company? Why did armed action-teams of city police, corporate security men, and federal agents roust two Texan computer-hackers from their beds at dawn, and then deliberately confiscate thousands of dollars' worth of computer equipment, including the hackers' common household telephones? And (to switch from the baldly technological to the quasi-literary) – why was an unpublished book called *G.U.R.P.S. Cyberpunk* seized by the U.S. Secret Service, declared a "manual for computer crime" and a blatant threat to American national security? These weird events were not parodies or fantasies; no, this was real.

The first order of business in untangling this bizarre drama is to understand the players – who come in entire teams. Dramatis Personae:

PLAYER NUMBER ONE: The Law Enforcement Agencies. America's defence against the threat of computer crime is a confusing hodgepodge of state, municipal, and federal agencies. Ranked first, by size and power, are the fearsome big-timers: the Central Intelligence Agency (CIA), the National Security Agency (NSA), and the Federal Bureau of Investigation (FBI), large, potent, and secretive organizations who, luckily, play almost no role in our story.

The active second rank of such agencies, though, is occupied by the smaller but highly-motivated United States Secret Service, famous throughout the world as the suited, mirrorshades-toting, heavily-armed bodyguards of the President of the United States. Besides guarding high-ranking federal officials – a hazardous, challenging, and eminently necessary task – the U.S. Secret Service is also legally responsible for foiling counterfeiting, wire-fraud, and "computer abuse." These unrelated assignments are an historical accident of the rickety American justice system – but the Secret Service is fiercely aware of its duties, and jealous of its bureaucratic turf.

As the use of plastic money has spread, and their role as protectors of the currency has faded in importance, the Secret Service has moved with a will into the realm of electronic crime. Unlike the lordly FBI, CIA, and NSA, who generally can't be bothered with domestic computer mischief (see Clifford Stoll's computer-espionage best-seller, *The Cuckoo's Egg*, as evidence) the Secret Service is noted for its go-getting street-level enthusiasm.

The third rank of law enforcement are the minor actors: local "dedicated computer crime units." There are very few such groups, and they are pitifully undermanned. They must struggle hard for their funding and the vital light of publicity – it's difficult to make white-collar computer crime seem pressing, to an American public that lives in terror of armed and violent street-crime.

These local groups are small – often, one or two officers, computer hobbyists who have drifted into electronic crimebusting, because they alone are game to devote time and effort to this untrod law-enforcement frontier. California's Silicon Valley has three computer-crime units. There's one in Baltimore, one in Los Angeles, one in Dallas/Fort Worth, and a very active one in Phoenix, Arizona – all told, though, perhaps only forty people, nationwide.

The locals do have one great advantage, though. They all know one another. Though scattered across the country, they are linked by professional societies and computer modems, and have a commendable subcultural esprit-de-corps. And in the well-manned US Secret Service, they have willing national-level assistance.

PLAYER NUMBER TWO: The Telephone Companies. In the early 80s, in a spasm of Thatcherite free-market enthusiasm, America's telephone monopoly was privated and pulverized. "Ma Bell," the national phone company, is now the regional "Baby Bells," who compete with one another and with upstart communications companies. But, as a class, they are all harassed by computer-hackers of various stripes, and they all maintain computer-security experts. In a lot of cases these "corporate security divisions" consist of just one or two guys – computer hobbyists, who drifted into the work. But, linked by modem and specialized security trade journals, they all know one another.

PLAYER NUMBER THREE: The Computer Hackers. The American hacker elite consists of about a hundred people, who all know one another. There are second and third-rank legions of minor so-called "hackers" – such as the "kodes kidz," who purloin telephone access codes so as to make free (ie, stolen) phone calls, and the despised and lowly "wares dudes" who copy and pirate software. But the princes of hackerdom – techies who skate the phone lines as a lifestyle, for fun and occasional illicit profit – hang out in loose, modem-connected gangs like the "Legion of Doom" and the "Masters of Destruction." The craft of hacking is taught through "bulletin-board systems," personal computers that carry electronic mail and can be accessed by phone. Hacker bulletin-boards generally sport grim, scary, sci-fi heavy metal names like BLACK ICE – PRIVATE or SPEED DEMON ELITE. Hackers also sport romantic and highly suspicious high-tech tough-guy monickers like "Necron 99," "Erik Bloodaxe," "Acid Phreak" and "Phiber Optik." This can be taken as a kind of cyberpunk folk-poetry – on the other hand, the Mafia sports colourful nicknames, too.

PLAYER NUMBER FOUR: The Simulation Gamers. Wargames and role-playing adventures are an old and honoured pastime, much favoured by professional military strategists and H.G. Wells, and now played by hundreds of

thousands of enthusiasts throughout North America, Europe and Japan. In today's market, many simulation games are computerized, making simulation gaming a favourite pastime of hackers, who dote on arcane intellectual challenges and the thrill of doing simulated mischief.

Modern simulation games frequently have a heavily science-fictional element. Over the past decade or so, fuelled by very respectable royalties, the world of simulation-gaming has increasingly permeated the world of science-fiction publishing. TSR Inc., proprietors of the best-known role-playing game, "Dungeons & Dragons," also own the venerable science-fiction magazine *Amazing*. Britain's Games Workshop, the second-largest of the major gaming companies, employs the editor of *Interzone*, and its "Warhammer" tie-in novels have been penned by several *Interzone* regulars. Games Workshop plays a peripheral but perhaps vital role in getting this very magazine into your hands, and keeping the tradition and subculture of British sf alive and viable.

Steve Jackson Games, Inc., of Austin, Texas, is a games company of the middle rank. Before the troubles, it employed fifteen people and grossed more than half a million dollars a year. SJG's Austin headquarters is a modest two-storey brick office-suite, cluttered with phones, photocopiers, fax machines and computers. A publisher's digs, it's littered with glossy promo brochures and dog-eared sf novels, and bustles with semi-organized activity. Attached to the offices is a large tin-roofed warehouse piled twenty feet high with cardboard boxes of product. This building was the site of the "Cyberpunk Bust."

A look at the company's wares, neatly stacked on endless rows of cheap shelving, quickly shows SJG's long involvement with the sf community. SJG's main product, the Generic Universal Role-Playing System or G.U.R.P.S., features licensed and adapted works from many genre writers. There is GURPS Witch World, GURPS Conan, GURPS Riverworld, GURPS Horseclans, many names eminently familiar to sf fans. GURPS Cyberpunk, though, was to be a different story.

PLAYER NUMBER FIVE: The Science-Fiction Writers. The "cyberpunk" sf writers are a small group of mostly college-educated white middle-class genre literateurs, without conspicuous criminal records, scattered throughout the US and Canada. Only one, Rudy Rucker, a professor of computer science in Silicon Valley, could class with even the humblest computer hacker. However, these writers all own computers and take an intense, public, and somewhat morbid

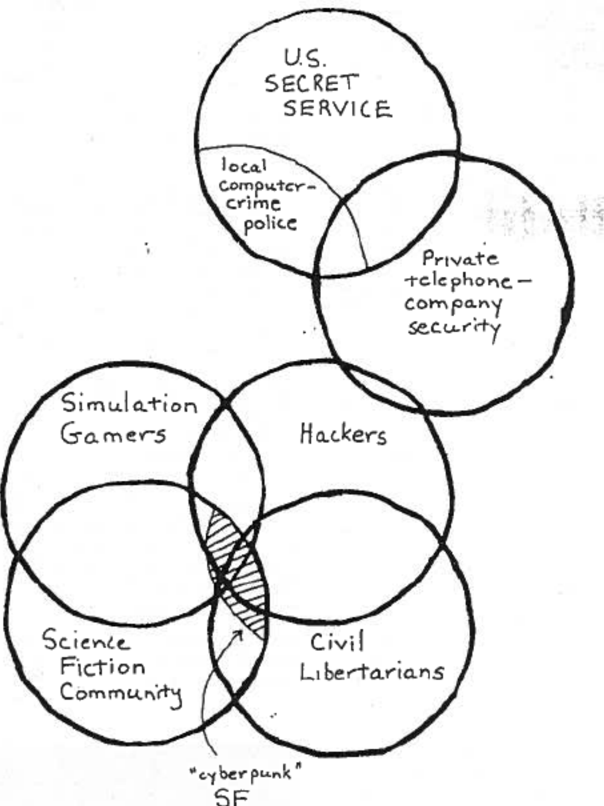


Fig 1: Sociocultural relationships in "Operation Sun Devil"

interest in the social ramifications of the information industry. Despite their small numbers, they all know one another, and are linked by antique print-medium publications with unlikely names like *Science Fiction Eye*, *IASFM*, *Omni* and *Interzone*.

PLAYER NUMBER SIX: The Civil Libertarians. This small but rapidly growing group consists of heavily politicized computer enthusiasts and heavily cyberneticized political activists: a mix of wealthy high-tech entrepreneurs, veteran West Coast troublemaking hippies, touchy journalists, and toney East Coast civil-rights lawyers. They are all getting to know one another.

At this point, a classic Venn Diagram may prove useful (see Figure 1). Overlaps between the circles demonstrate the relationships between the six players involved. Groups that strongly overlap can understand one another – or at least share a workable vocabulary. Groups that don't overlap have the potential for explosive confrontation.

One early and possibly crucial such confrontation occurred in 1988 when an Arizona law-enforcement official, alertly prowling through the nets in search of wrongdoers, phoned up a hacker bulletin-board called BLACK ICE – PRIVATE, located "somewhere in the 607 area code." This was a board notorious even among hackers for the violence of its rhetoric, which discussed sabotage of phone-lines, drug-lab manufacturing techniques, and the assembly of home-made bombs, among other alarming topics.

Of course, the mere discussion of these notions is not illegal – many cyberpunk sf stories positively dote on such ideas, as do hundreds of spy thrillers and adventure novels. It was no coincidence that "ICE," or "Intrusion Countermeasures Electronics," was a term invented by cyberpunk writer Tom Maddox, and "BLACK ICE," or a computer-defence that fries the brain of the unwary trespasser, was a coinage of William Gibson.

A reference manual from the US National Institute of Justice, "Dedicated Computer Crime Units" by J. Thomas McEwen, suggests that federal attitudes toward bulletin-board systems are ambivalent at best. "There are several examples of how bulletin boards have been used in support of criminal activities...(B)ulletin boards were used to relay illegally obtained access codes into computer service companies. Paedophiles have been known to leave suggestive messages on bulletin boards, and other sexually oriented messages have been found on bulletin boards. Members of cults and sects have also communicated through bulletin boards. While the storing of information on bulletin boards may not be illegal, the use of bulletin boards has certainly advanced many illegal activities."

Here is a troubling concept indeed: invisible electronic pornography, to be printed-out at home and read by sects and cults. It makes a mockery of the traditional law-enforcement techniques concerning the publication and prosecution of smut. In fact, the prospect of large numbers of antisocial conspirators, congregating in the limbo of cyberspace without official oversight of any kind, is enough to trouble the sleep of anyone charged with maintaining public order.

This may be a conjectural problem at present; but the use of bulletin-boards to foment hacker mischief is real. Worse yet, the bulletin-boards themselves are linked, sharing their audience and spreading the wicked knowledge of vulnerabilities in the phone network and in a wide variety of academic, corporate and governmental computer-systems.

This strength of the hackers is also a weakness, however. If the boards are monitored by alert informants and/or officers, the whole wicked tangle can be seized all along its extended electronic vine, rather like harvesting pumpkins.

The war against hackers, including the "Cyberpunk Bust," was primarily a war against hacker bulletin-boards. It was, first and foremost, an attack against the enemy's means of information.

First, there were to be months of patient watching and compiling of dossiers. The national subculture of cyber-law: attorneys general, district attorneys, private corporate security, local police, the Secret Service – would be kept apprised, persuaded to action, and diplomatically martialled into effective strike position. Then, in a burst of energy and a glorious life-giving blaze of publicity, the whole nest of scofflaws would be wrenched up root-and-branch. Hopefully the damage would be permanent; if not, the swarming wretches would at least keep their heads down.

In the meantime, however, Loyd Blankenship, an employee of Steve Jackson Games and an accomplished hacker, was contemplating a "cyberpunk" simulation-module for the flourishing GURPS gaming-system. The time seemed ripe for such a product, which had already been proven in the marketplace. The first games-company out of the gate, with a product boldly called "Cyberpunk" in defiance of possible infringement-of-copyright suits, had been an upstart group called R. Talsorian. Talsorian's "Cyberpunk" was an okay game, but the mechanics of the system sucked, and the nerds who wrote the manual were the kind of half-hip twits who wrote their own fake rock lyrics and, worse yet, published them. The game sold like crazy, though.

The next "cyberpunk" game published had been the even more successful "Shadowrun" by FASA Corporation. The mechanics of this game were fine, but the scenario was rendered moronic by the highly ideologically-incorrect presence of orcs, dwarves, trolls, magicians, and, God help us, dragons. No true cyberpunk fan could play this game without vomiting, despite FASA's nifty T-shirts and street-samurai lead figurines.

Drawn by the scent of money, other game companies were champing at the bit. Blankenship reasoned that the time had come for a *real* "cyberpunk" gaming book – one that the princes of computer-mischief in the Legion of Doom could read and play without laughing themselves sick. This book, *GURPS Cyberpunk*, would reek of cultural on-line authenticity.

Hot discussion soon raged on the Steve Jackson Games bulletin board, the "Illuminati BBS," named after an SJG game in which antisocial cults and sects war covertly for the domination of the world. Gamers and hackers alike loved this board, with its fully-detailed discussions of pastimes like SJG's "Car Wars," in which souped-up armoured hot-rods with rocket-launchers and heavy machine-guns do battle on the American highways of the future.

Blankenship himself ran his own private bulletin board, "The Phoenix Project," from his house. It had been ages – months, anyway – since the increasingly sedate Blankenship had last entered a public phone-booth without a supply of pocket-change, but his intellectual interest in computer-security remained intense. He was pleased to note the presence on "Phoenix" of a number of phone-company computer-security professionals, who engaged in friendly banter with heavy-dude hackers and eager tele-phone-wannabes. Hackers phoning into Phoenix could also be diverted to Illuminati, drumming-up business for SJG and lending their expertise to the upcoming game.

Illuminati and Phoenix had become two ripe pumpkins on the criminal vine.

Hacker busts were nothing new. They had always been somewhat problematic for the authorities, since the offenders were generally high-IQ middle-class white juveniles with no criminal record. Public sympathy for the phone companies was limited at best. Trials often ended in puzzled dismissals or a slap-on-the-wrist. But the harassment suffered by "the business community" – always the best friend of law enforcement – was real, and highly annoying both financially and in its sheer social irritation.

Through experience, law enforcement had come up with an unorthodox but workable tactic. This was to avoid any trial at all, or even an accusation or arrest. Instead, sombre teams of grim police would swoop upon the teenage suspect's home and box up his computer as "evidence." If he was a good boy, and promised contritely to stay out of trouble forthwith, the highly expensive equipment might be returned to him in short order. If he was a hard-case, though, too bad. His play-toys could stay boxed-up for a couple of years.

The "Cyberpunk Bust" was an intensification of this standard technique. There were adults involved in this case, though, reeking of a hardened bad-attitude. Rumours had spread of a threat to the "911 System," emergency phone-lines used by the police themselves. In months to come this "threat" would be revealed as a complete phantom, but in the meantime, the law-enforcement community nationwide was livid at this insolent hacker threat to their own turf.

On March 1, 1990, 21-year-old Austin hacker Chris Goggans (aka "Erik Bloodaxe") was wakened by a police revolver levelled at his head. He watched, jittery, as Secret Service agents appropriated his 300-baud terminal and, rifling his files, discovered his highly dangerous source code for the notorious Internet Worm. Goggans, a wily operator, had suspected something of the like might be coming. All his best equipment had been hidden away elsewhere. They took his phone, though, and considered hauling off his hefty arcade-style PacMan game, before deciding that it was simply too heavy. Goggans was not charged with any crime. He was not arrested or ever charged with anything. The police still have what they took, though.

Blankenship was less wary. He had shut down "Phoenix" as rumours reached him of a nation-wide hacker crackdown. Still, the dawn raid rousted him and his wife from bed in their underwear, and six Secret Servicemen, accompanied by a bemused



Photograph by Hester Doove

Bruce Sterling & William Gibson, cyberpunks

Austin cop and a corporate security official from Bellcore, made a rich haul. Off went the works, into the agents' white Chevrolet minivan: an IBM PC-AT clone with 4 meg of RAM and 120-meg hard disk, a Hewlett-Packard LaserJet II printer, a completely legitimate and highly expensive S.C.O. Xenix 286 operating system, Pagemaker disks and documentation, the Microsoft Word word-processing program, Mrs Blankenship's incomplete academic thesis stored on disk, and the couple's telephone. All this property remains in police custody today.

While this group cleaned out the Blankenship home, a third team was off to Steve Jackson Games in the bleak light of dawn. The fact that this was a business headquarters, and not a private residence, did not deter the agents. It was still early; no one was at work yet. Summoned by radio, a policeman brought Blankenship's keys and the agents opened the building.

The exact details of the next events are unclear. The agents would not let anyone else into the building. Their search warrant, when produced, was unsigned. Apparently they breakfasted from the local "Whataburger," for the litter from hamburgers was found inside later. They also extensively sampled a bag of jellybeans kept by an SJG employee. Someone tore a "Dukakis for President" sticker from the wall.

SJG functionaries, diligently showing up for the day's work, were met truculently. They watched in astonishment as agents wielding crowbars and screwdrivers emerged with captive machines. The agents wore blue nylon windbreakers with "SECRET SERVICE" stencilled across the back, with running-shoes and jeans. This was heavy physical work, not desk-jockey suit-and-tie stuff.

No one at Steve Jackson Games was arrested. No one was accused of any crime. There will be no cyberpunk show-trial. There were no charges. Everything appropriated was officially kept as "evidence" of crimes that were never specified.

Next day, Jackson visited the local Secret Service headquarters with a lawyer in tow. There was trouble over *GURPS Cyberpunk*, which had been discovered on the hard-disk of a seized machine. *GURPS Cyberpunk*, alleged a Secret Service agent to the astonished businessman Steve Jackson, was a "manual for computer crime."

"It's science fiction," Jackson said.

"No, this is real." This statement was repeated several times, by several agents. This is not a fantasy. No, this is real. Jackson's ominously accurate game had passed from pure fantasy into the impure fantasy of the political, the highly-publicized "reality" of a nation-spanning crackdown that was soon to spread to more than forty people. So far it has produced a meagre three convictions, but a plethora of highly effective seizures.

GURPS Cyberpunk, now published and available from Steve Jackson Games at Box 18957, Austin, Texas 78760 USA, does discuss some of the commonplaces of computer-hacking, such as searching through trash for useful clues, or snitching passwords by boldly lying to gullible users. Reading it won't make you a hacker, any more than reading *Spycatcher* will make you an agent of MI5. Still, this bold insistence on authenticity has made *GURPS Cyberpunk* the *Satanic Verses* of simulation gaming, and it has made Steve Jackson the first martyr-to-the-cause for the computer world's civil libertarians. They have their martyr, they have their cause, they have an intelligent and determined opposition. Now they can rally; now the real fight starts. This is politics in America.

From the beginning, Steve Jackson declared that he had committed no crime, and had nothing to hide. Few believed him, for it seemed astonishing that such tremendous effort would be spent on someone entirely innocent. Surely there were a few stolen code-numbers in "Illuminati," a swiped credit-card number or two – something. Those who rallied to the defence of Jackson or the hackers were publicly warned that they would be caught with egg on their face when the real truth came out, "later." But "later" came and went. The fact is that Jackson was innocent of any crime. There was no case against him; his activities were entirely legal. He had simply been consorting with the wrong sort of people.

In fact he *was* the wrong sort of people. His attitude stank. He showed no contrition; he scoffed at authority; he gave aid and comfort to the enemy; he was trouble. The American law-enforcement community lacks the manpower and resources to prosecute hackers successfully, one by one, on the merits of the cases against them. The cyber-police have settled instead for a clever "hack" of the legal system: a quasi-legal tactic of seizure and "deterrence." Humiliate and harass a few brazen ringleaders, the philosophy goes, and the rest will fall into line. After all, most hackers are just kids. The few grown-ups among them are sociopathic geeks, not real players in the political and legal game. And in the final analysis, a small company like Jackson's lacks the resources to make any real trouble for the U.S. Secret Service.

But Jackson, with his conspiracy-soaked bulletin board and his seedy sf-fan computer-freak employees, is not "just a kid." He is a publisher, and he was battered by the police in the full light of national publicity, under the shocked gaze of journalists, gaming fans, libertarian activists and millionaire computer entrepreneurs, many of whom are not "deterred," but genuinely aghast. What, reasons the author, is to prevent the Secret Service from carting off my own word-processor as "evidence" of some non-existent crime? What would I do, thinks the small-press owner, if someone took my laser-printer? Even the computer magnate in his private Lear-jet remembers his heroic days in Silicon Valley when he was soldering semilegal circuit-boards in a tin garage.

Hence the establishment of the Electronic Frontier Foundation (155 Second Street, Cambridge MA 02141). The sheriff had shown up in Dodge City to clean up that outlaw town, but the response of the Apaches was swift, and well-financed. Steve Jackson was provided with a high-powered lawyer specializing in Constitutional freedom-of-the-press issues. Faced with this, a markedly un-contrite Secret Service returned Jackson's machinery, after months of delay – thousands of dollars of business injury, from failure to meet deadlines and loss of computer-assisted production.

Half the company's employees were sorrowfully laid-off. The remaining seven all work Stakhanovite hours now, collating, shipping, answering phones. Luckily, SJG's distributors, touched by the company's plight and feeling some natural subcultural solidarity, advanced him money to scrape along. At first, says Jackson, he was despondent, but too enraged to simply quit. Now, months on, he suspects he may yet pull through. Perhaps his unsought fame will be some recompense.

The general outcome has been a sorry one. Hackers have been publicly vilified and demonized as a national threat. "Cyberpunk," a literary term, is now a synonym for computer criminal. The cyber-police have leapt where angels fear to tread. The phone companies have badly overstated their case and deeply embarrassed their protectors. The wild frontier of cyberspace is becoming just another small town, with barbed-wire going up right and left.

The E.F.F. pays Jackson's legal bills and flies him here and there to tell his tale. This has been his story; the rest remains untold.

(Bruce Sterling)

I anledning en hel drøss med oppfordringer har jeg endelig føyd meg etter folkets ønsker og laget en vaskeliste.

6/2 Anders Færder
13/2 Kim Strandbø
20.2Patrik Sahlstrøm
27.2 Fred Førde
6.3 Marius Bøhner
13.2 Johannes H. Berg
20.3 Thomas Kjensmo
27.3 Thomas Nilsen
3.4 Jon [redacted]
10.4 Erik Andersen
17.4 Andreas Ørlyng
24.4 Erlend Miller
1.5 fredrik Ørlyng

Så langt kom Jeg. Som vaskesjef lurer Jeg på om folk vil vaske hele lokalet sjeld eller halve lokalet oftere. Synspunkter mottas med takk.

Kassereren lurer på hva som må til for å holde ARES i gang ett år til. For tiden er husleien 150 kroner hver gang og inntektene mellom 60 og 80 Hvordan vil medlemmene godta en doblet møteavgift (10 kr.)? Svar utbes, husk uten medlemmer stopper ARES.

Å BYGGE KIRKER PÅ PROFAN GRUNN

I sist nummer av Hexagon-Nytt gjør den nytilmeldte redaksjonsmedlemmen Håkon Mosseby seg skyldig i et markant overtramp. I sin artikkel om syndefallet, rollelek og fabuleringspill kommer han med en karakterisering av rollelek-klubben RAVN som ikke kan oppfattes som noe annet enn et angrep på denne klubben. Sitat: "Ravn, en komplett useriøs og anarkistisk "klubb" som ikke har øyne åpne for nyanser, sikkerhet og organisasjon i LRP (Rollelek)". At RAVN er en slik klubb henger visst sammen med faren for å havne på Dagbladets førsteside!!!

Det er visstnok Håkon Mosseby's intensjoner å oppklare endel misforståelser blandt folk som har diskutert rollelek i HN's spalter. Dersom disse misforståelsene eksisterer er jo dette en grei intensjon, men artikkelen virker mest som et sammensurium av halvferdige meldinger fra en person som nettopp har sluttet seg til en liten og sårbar kult. At han da prøver å bygge sin kirke på graven av en annen "kult's" gode rykte oppklarer ingenting og tjener ham til liten ære.

Håkon Mosseby's første påstand om at RAVN er "en komplett useriøs" klubb kan jeg desverre ikke si noe om før han har forklart meg hva den manglende seriøsiteten består i.

Hans påstand om at den er anarkistisk tør jeg våge å svare på. Jeg har selv vært en av de fremste kritikere av klubbledelsen (ja, den finnes) men det gjenstår så mye etter min kritikk at jeg fremdeles vil karakterisere RAVN's ledelse som usedvanlig dyktig. De leder landets størst spillklubb og formår å gjøre det på en måte som engasjerer medlemmene i utarbeiding av de enkelte arrangementene og som gir medlemmene et sosialt tilbud du skal lete lenge etter i landet.. Denne ledelsen har helt klare ideer om hvor de vil med den aktiviteten de driver og de er i ferd med å opparbeide seg verdifull erfaring på dette spesielle området. Deres lydhørhet overfor kritikk er også god.

"(RAVN)-har ikke øyne åpne for nyanser, sikkerhet og organisasjon i LRP (rollelek)",fortsetter Håkon Mosseby så. For det første: RAVN's simuleringer er så omfattende og med et så bredt spekter av roller og plot's at mer nyanserik spilling ikke finnes i Norge (rollelek og fabuleringspill innbefattet). Til sommersimuleringen i år kan det foreksempel nevnes at en vanlig spiller kan velge mellom 34 forskjellige stndard-roller med spennvidde fra Baker og stallgutt til adelsmann og magistrat. I tillegg kommer endel spesialroller. At det også i år skal holdes test-simuleringer i "Cybernoia" og i "Call of Ravn" borger for at aktiviteten er mangesidig.

Når det gjelder sikkerheten har RAVN en løpende diskusjon på dette. At medlemmene liker det de gjør og ikke føler seg truet på noen måte er jo en betingelse for at klubben skal fortsette å eksistere med den medlemsmassen den har nå (1/3 jenter bl.a.) og med den gode sosiale tonen som eksisterer blandt medlemmene. Folk som ønsker å spille roller med våpen må foreksempel gå gjennom realistiske prøver hvor deres evne til å ta hensyn selv i de mest kritiske kampsituasjoner blir testet. Reglene i RAVN er klare på dette punktet og de praktisere Det viser seg at sikkerheten ved RAVN's arrangementer fungerer.

Organisasjonen av spillingene i RAVN er en tung oppgave både med hensyn til å legge de materielle forhold til rette (innkjøp, frakt og distribuering av brød f.eks.) og med hensyn til den dramatiske administrasjonen (som innbefatter sammenføyning av bi- og hoved-plot samt innkorporering av hendelser underveis). At dette ikke skjer uten feiltrinn og kritikkverdige forhold underveis kan ikke underslås, men sett i forhold til oppgavenes omfang (100deltagere høsten -90) må likevel spilledelse og administrasjon sies å ha fullført sine oppgaver.

Å BYGGE KIRKER PÅ PROFAN GRUNN (forts.)

Jeg for min del var etter høstsimuleringen -90 mer opptatt av å diskutere de kreative mulighetene som lå i en oppfølging til den sagaen vi da hadde spilt, enn jeg var opptatt av å grave etter feil i arrangementet. De feil som fantes var åpenbare og ikke av avgjørende betydning for spillegleden.

Jeg vet ikke hvilken ""oppvisning" i LRP" Håkon Mosseby og Hans T. diskuterer, men kan vanskelig huske noe slikt evenement på sist ARCON. Den rolleleken som ble arrangert der var ikke i RAVN's regi.
Når Håkon Mosseby så konkluderer med at "RAVN's aktiviteter har aldri vært noen modell for hvordan vi (alle Rollelekere i Trondheim) ønsker å drive LRP (rollelek), snarere tvert imot", tar han altså fullstendig avstand fra noe han tydeligvis ikke vet hva er (RAVN) og det på en måte som impliserer alle rollelekere i Trondheim.

~~Håkon Mosseby etablerer seg på denne måten som helgen i sin egen lille~~ menighet, men uten å utøve noen helgengjerning akkurat (som det ofte er tilfelle med helgener, jfr. Olav den Hellige). Han bygger med andre ord sin kirke på profan grunn.

Det kan også diskuteres om ikke Håkon Mosseby lider av det kjente "Liten-Landsby-Med-Stor-Kirke"-syndromet (her: liten landsby med liten og selvforherliget kult). I tilfelle bør Hexagon-nytt redaksjonen diskutere om det har noe for seg å la ham slippe til med disse synspunktene i bladet (mannen kan jo bli tatt alvorlig). Den propagandakrigen som har vært mellom Oslo og Trondheim har jo stort sett vært på ert og har vel den siste tiden blitt avløst av mer oppriktig og fruktbar kommunikasjon.

. Å BANNE I KIRKA

(faksimile fra Håkon Mosseby's artikkel i Hexagon-nytt nummer 33)

LRP vs. TRP

Så til LRP-debatten (som man trodde var avsluttet - Æ-BÆ!). Har holdt meg utenfor Hexagons spalteplass for å diskutere dette, og dessverre er det relativt få tilhengere av LRP som har vært aktive på HNs sider. Dette har ført til at motstanderne på mange måter har kjørt seg fast i en god del misforståelser, som kan ha vært bevisste fra deres side (hva vet jeg?). Vil prøve å oppklare en del av disse misforståelsene på best mulig måte.

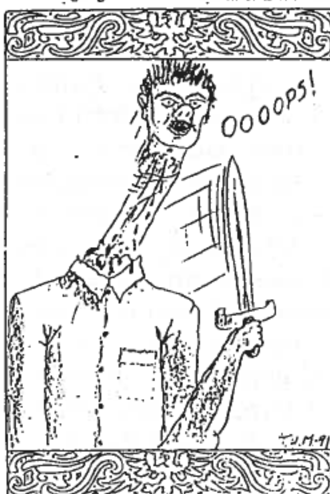
La meg begynne med Hans T.s artikkel i HN 31. Igjen gjentas det komplett vanvittige argumentet om Raundalens uttalelser på Dagbladets forside. La det være sagt med en gang; Dagbladets framside er en reklameplakat, og det som står må tas med en klype salt. Jeg velger å se på både Dagbladets lesere og andre mennesker som fornuftige og rimelig reflekterte, inntil det motsatte er bevist. Kall det gjerne naivt, men det er nå en gang mitt menneskesyn.

Hvis en Dagblad-leser skulle få slengt overskriften 'Ville ungdommer med sverd' i trynet, tror jeg nok han ville ha hoppet i stolen, for dernest å bla seg fram til rette side, og der kunne lese om f.eks. Ravn, en komplett useriøs og anarkistisk 'klubb' som ikke har øyne åpne for nyanser, sikkerhet og organisasjon i LRP. Tror ikke at 1030s farmtidige aktiviteter i framtiden vil være av en slik type at de kan avstedko mme forsideoppslag i Dagbladet. Vår intensjon og idé om LRP bygger derimot på at det skal være mer enn kamp og drap som er det interessante. Vi ønsker å drive en hobby som fremmer de samme kvaliteter som TRP, men med den forskjellen at vi ønsker å øke opplevelsen, ved å la spillere få oppleve ting på kroppen.

Forholdet mellom LRP og TRP bør etter min mening være en symbiose; I LRP opplever spilleren hvor vanskelig det faktisk er f.eks. å se klart og tydelig i mørket. Dermed skjønner spilleren hvordan dette også vil ta seg ut i TRP. TRP er allerede så godt utbygd med en enorm mengde regler og systemer, som kan og bør være kilder når LRP-systemer skal lages. Totalt sett mener jeg at LRP og TRP utfyller hverandre, slik at det ikke er noen som helst konflikt mellom de to.

Hans T. tar i sin artikkel grundig feil når han tror at LRP handler om polstring eller ikke polstring av våpen. Sannsynligvis lider vel også han av den 'oppvisningen' i LRP man fikk på siste ARCON hvor klubben Ravn tydeligvis brøt med alle intensjoner og muligheter som ligger i LRP. Jeg tror jeg taler for alle LRPere i Trondheim når jeg sier at Ravns aktiviteter aldri har vært noen modell for hvordan vi ønsker å drive LRP, snarere tvert i mot. Vi har tatt kontakt med en rekke klubber i England, hvor LRP er mye større og mer utviklet enn her hjemme, og henter inspirasjon og kunnskap fra disse.

LRP er ikke en mulighet for voldsfantaster til å kle seg opp i rustning og fly rundt og hogge ned folk med gummi-sverd. Det er en videreføring av TRP, og etter min mening en naturlig sådann. Når man har sittet rundt et bord en stund og spilt TRP begynner man å lure på hvordan det ville vært å oppleve dette i virkeligheten. Da kan man ganske enkelt ta på seg passende kostymer, lage i stand et passende miljø og sette i gang. Det er dette som er LRP!



med vennlig korrigerende hilsen

T.H.Mørkrid

